

CARLA DE OLIVEIRA ISE

**AS TENDÊNCIAS DO BRINQUEDO E DO JOGO NA APLICAÇÃO DAS
ATIVIDADES NA PRAÇA DE LAZER E RECREAÇÃO DO FESTIVAL DE
INVERNO DA UFPR**

**Monografia apresentada a Disciplina Seminário
de Monografia como requisito parcial para
conclusão do curso de Licenciatura em
Educação Física, do Departamento de
Educação, do Setor de Ciências Biológicas, da
Universidade Federal do Paraná.**

Orientador: Prof. Fernando Marinho Mezzadri

DEDICATÓRIA

Esse trabalho é dedicado a todos aqueles que, de alguma forma, participaram da elaboração ou execução das atividades da Praça de Lazer e Recreação em todos esses anos, proporcionando alegria e carinho às crianças.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus pela oportunidade e força de estar concluindo este trabalho.

Ao meu orientador Fernando Marinho Mezzadri pela colaboração e dedicação, contribuindo para meu engrandecimento acadêmico e profissional.

Aos professores entrevistados por terem colaborado com seus conhecimentos, de forma dedicada e incentivadora.

Aos amigos da Universidade com quem compartilhei momentos alegres, tristes, eufóricos e divertidos, por mais essa etapa concluída.

Ao Lucas, pelo incentivo e paciência com meu trabalho, pelas horas ao meu lado enquanto escrevia, e também pelos abraços nas horas de desespero.

Principalmente aos meus pais, pois graças à eles estou concluindo mais uma etapa na vida, os quais deram todo carinho, amor e educação para que chegasse até aqui.

Enfim, à todas as pessoas que, de alguma forma, estiveram presentes para a conclusão desta. Muito obrigada!

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA	i
AGRADECIMENTOS	ii
RESUMO	v
1. INTRODUÇÃO	01
1.1 PROBLEMA	01
1.2 DELIMITAÇÕES	01
1.3 JUSTIFICATIVA	02
1.4 OBJETIVOS	02
1.5 HIPÓTESES	03
2. REVISÃO DE LITERATURA	04
2.1 CONCEITOS E TEORIAS DO BRINQUEDO E JOGO	04
2.2 JOGOS, BRINQUEDOS E CULTURA	10
3. METODOLOGIA	12
4. O FESTIVAL DE INVERNO DA UFPR	14
4.1 RESUMO HISTÓRICO	14
4.2 A PRAÇA DE LAZER E RECREAÇÃO	16
4.3 REVISÃO DOS RELATÓRIOS	17
4.4 QUESTIONÁRIO COM OS PARTICIPANTES DAS ATIVIDADES DA PRAÇA	22
4.5 ENTREVISTA COM COORDENADORES	23
5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	25
6. CONCLUSÃO	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
ANEXOS	36

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. OFICINA DE RECREAÇÃO NO 1^o FESTIVAL DE INVERNO DA UFPR	26
FIGURA 2. PRAÇA DE LAZER E RECREAÇÃO NO 12^o FESTIVAL DE INVERNO DA UFPR	29
FIGURA 3. FANDANGO – RESGATE DA CULTURAL LOCAL	30

RESUMO

Este trabalho trata do jogo e do brinquedo aplicados na Praça de Lazer e Recreação do Festival de Inverno da UFPR. O Festival acontece desde 1991 na cidade de Antonina, no Paraná, com o objetivo maior de promover arte, cultura e cidadania. A Praça de Lazer e Recreação, presente desde o início, faz parte do evento e já está em sua 12ª edição. No decorrer desse período mudaram os coordenadores, professores e alunos que planejavam e aplicavam as atividades. Consta nesse trabalho uma pesquisa de campo a fim de verificar se houveram mudanças também nas atividades oferecidas e nos objetivos dessas. Após avaliar os relatórios da Praça de todos os anos, entrevistas com crianças que participaram das atividades em 2002 e com os coordenadores da Praça desde sua primeira edição, observamos que houveram diferentes tendências nas atividades da Praça com o passar dos anos, devido principalmente pelos objetivos diversos dos coordenadores de cada edição. Com o passar dos anos observamos uma preocupação maior dos coordenadores em aproximar os objetivos da Praça de Lazer e Recreação dos objetivos do Festival de Inverno. Os jogos e brinquedos oferecidos foram modificando, variando entre atividades esportivas, oficinas, jogos diversos e atividades que resgatavam a cultura local. Para embasamento teórico da pesquisa, estudamos autores de diferentes linhas, como OLIVEIRA (1999), BRUHNS (1993), BROTTTO (1997), entre outros. A partir dessa revisão literária vemos os conceitos de jogo e brinquedo e seus diferentes aspectos como competição, cooperação, criação e cultura.

1. INTRODUÇÃO

1.1 PROBLEMA

A Universidade Federal do Paraná oferece anualmente, na cidade de Antonina, o Festival de Inverno da UFPR. Realizado há 12 anos, sua primeira edição foi em 1991, sendo criado pela PROEC¹ com o objetivo principal de trazer mais cultura e arte para os universitários e a comunidade paranaense em geral. O Festival oferece eventos de formação e promoção da cultura e educação para todos que se dispuserem a participar das atividades: oficinas, shows, teatro, gincana, praça de lazer e recreação, etc.

Presente desde a primeira edição do Festival, a Praça de Lazer e Recreação, alvo da pesquisa, oferece diversas atividades à crianças e adolescentes. A cada nova edição as atividades são modificadas e renovadas de acordo com os objetivos e concepções dos organizadores do ano, permitindo desta forma que as crianças entrem em contato com diferentes jogos e brinquedos a cada ano, possibilitando também uma possível melhora a cada edição. A partir disso surge a questão norteadora da pesquisa: as modificações nas atividades e nos objetivos da Praça de Lazer e Recreação com o passar dos anos foram traduzidas nas ações práticas e nas tendências do jogo e do brinquedo?

1.2 DELIMITAÇÕES

A pesquisa de campo será composta por duas entrevistas diferentes, além da revisão de relatórios.

A primeira pesquisa será realizada na Praça de Lazer e Recreação do 12º Festival de Inverno da UFPR, na praça Feira Mar em Antonina, cidade litorânea do Paraná. Serão entrevistadas 50 crianças e adolescentes de ambos os sexos que estarão

¹ PROEC: Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UFPR.

participando das atividades ofertadas pela Praça, tendo entre 5 e 20 anos de idade. As entrevistas serão realizadas entre os dias 17 e 20 de julho de 2002, no período da tarde.

A segunda pesquisa será feita no Departamento de Educação Física e no Centro de Educação Física e Desportos, ambos da Universidade Federal do Paraná. Serão entrevistados os coordenadores da Praça de Lazer e Recreação de cada ano, desde sua primeira edição até a última. São quatro entrevistados, sendo dois professores do Departamento de Educação Física e dois funcionários do CED². As entrevistas serão realizadas entre os dias 26 de novembro e 3 de dezembro de 2002.

1.3 JUSTIFICATIVA

A pesquisa será de grande importância para os organizadores da Praça de Lazer e Recreação, que através desta poderão analisar como está sendo a aceitação do público em relação as atividades, quais os objetivos e se estes estão sendo alcançados. Essa pesquisa justifica-se a partir do momento em que vimos questionar quais as tendências dos jogos e brinquedos aplicados na Praça de Lazer e Recreação, entendendo que toda e qualquer atividade vem influenciar na vida daqueles que dela participam, porém de maneiras distintas de acordo com seus objetivos iniciais. Pesquisando as atividades propostas desde a primeira edição até a última, poderemos discutir sobre as tendências e objetivos dos jogos e brinquedos de cada edição e a sua proximidade com os objetivos do festival: cultura, arte e cidadania.

1.4 OBJETIVOS

Essa pesquisa busca, através de revisão literária, analisar as tendências do jogo e do brinquedo. Busca também, através de um levantamento histórico e pesquisa de campo, analisar as mudanças das propostas na Praça de Lazer e Recreação do Festival

² Centro de Educação Física e Desportos da UFPR

de Inverno da UFPR, a fim de identificar a ocorrência de possíveis tendências do brinquedo e do jogo aplicados na Praça de Lazer e Recreação no Festival de Inverno.

Os objetivos principais são:

- a- Analisar e verificar os conceitos e tendências do jogo e brinquedo segundo diferentes autores da área;
- b- Verificar as tendências do jogo e brinquedo aplicados na Praça no Festival de Inverno. Pesquisar os objetivos propostos na aplicação das atividades da Praça e suas mudanças com o passar do tempo.

1.5 HIPÓTESES

A Praça de Lazer e Recreação já é realizada há 12 anos, e com esse longo período é possível que tenha passado por grandes modificações. Com o passar dos anos pode ter havido mudanças nos objetivos das atividades da Praça, bem como os jogos e brinquedos nela aplicados. Devido à essas possíveis mudanças de objetivos na aplicação das atividades, podem surgir também diferentes formas de serem trabalhados os jogos e brinquedos, possivelmente resultando em diferentes tendências.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 CONCEITOS E TEORIAS DO BRINQUEDO E DO JOGO

O brinquedo é visto de forma diferente entre crianças e adultos. A criança não vê apenas um objeto, através dele ela cria, explora, sente e conhece o mundo. Já o adulto o vê como apenas distração dos seus problemas, não se permitindo criar além do que vê. Muitas vezes o brinquedo mais valorizado pela criança não tem importância alguma para o adulto, pois uma caixa pode significar várias coisas a partir da imaginação infantil, e não deixa de ser uma caixa para o adulto. Segundo BRUHNS (1993), o adulto pode ver o jogo da criança de forma desorganizada e desordenada, e acaba intervindo na brincadeira para torná-la organizada da sua maneira. Com essa intervenção ele acaba tirando a espontaneidade e muitas vezes retirando o valor peculiar do jogo.

Segundo BRUHNS (1993), para uma atividade ser considerada jogo, esta deve apresentar alguns critérios. Um deles diz respeito ao aspecto desinteressado, porém levando-se em conta o alto interesse e envolvimento do jogador durante a atividade, esse não deve ser válido. Outro critério é a sensação de prazer, mas muitas atividades que não são jogos podem ser prazerosas, como também alguns jogos podem trazer sentimentos desagradáveis e anular o prazer. O terceiro critério é o da desorganização aparente da atividade, muitas vezes devido a grande movimentação, espontaneidade e agitação. Mas, segundo BRUHNS (1993), o jogo possui uma ordem sua. A espontaneidade é outro critério, mas este existe no universo da criança, em seu próprio pensar. Caillois (in BRUHNS, 1993) diz que o jogo é uma atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Já OLIVEIRA (1989), acredita que o brinquedo pode ser produtivo, dependendo da forma como é trabalhado.

Quando a criança cria o seu brinquedo, esse passa a ter grande valor, pois tem sua identidade, sua criatividade. Desta forma, segundo OLIVEIRA (1989), assume a condição ativa de operário construtor do cenário cultural, nele imprimindo sua marca pessoal e intransferível, identificando-se nos objetos-brinquedos de sua criação. Além

disso, exige atividade manual, intelectual, imaginação e criatividade. O brinquedo artesanal tem um valor cultural muito maior que um industrializado, que já vem pronto para a criança brincar. A cultura não é apenas um legado, é também uma construção, que cada um desenvolve de acordo com seu trabalho. Segundo o autor, o artesão do brinquedo realiza uma ação social transformadora. Vemos assim a importância de oferecermos às crianças brinquedos em que desenvolvam sua criatividade e imaginação, valores tão importantes para a infância, além do valor cultural dessas atividades.

O brinquedo artesanal pode ser visto por alguns como sujo ou inferior. Através do brinquedo artesanal é possível avaliar-se a fragilidade de nossa democracia social e racial, quando relacionam atividades que sujam as mãos ou pesadas com a classe dominada, negros ou mestiços, e atividades cerebrais com a classe dominante, a elite (OLIVEIRA, 1989). Mas essa visão tem mudado, pois se observarmos na feirinha de artesanato muitas pessoas classificadas como elite demonstram interesse por esses brinquedos.

A importância da expressão manual é grande, e não inferior a uma atividade intelectual. Segundo OLIVEIRA (1989), toda atividade manual é também uma atividade intelectual – não há separação, pois a prática manual também requer conhecimento, habilidade, talento e criatividade. O ato criativo pode tornar-se também um ato lúdico, pois quem faz não apenas cria um brinquedo novo como também se diverte. Através do objeto lúdico que constrói, o artesão anônimo de brinquedo se torna um produtor de cultura. Acrescenta a ele o caráter lúdico, a alegria e o encantamento.

Muitas vezes o artesanato é relacionado ao passado, a jogos antigos. Na verdade ele é uma técnica antiga, que pode ser feita hoje e ser renovada sempre. Hoje em dia, são poucas as crianças que preferem um brinquedo artesanal que um industrializado, pois estes têm propagandas que chamam a atenção. Mas isso muitas vezes ocorre pelo fato da criança não ter oportunidade de contato com o brinquedo artesanal, pois desde pequena seus pais compraram brinquedos prontos, e nunca tiveram a oportunidade de experimentar fazer seu brinquedo. Os pais nem sempre

gostam que as crianças criem, pois temem sujeira e bagunça. A escola nem sempre sabe trabalhar com isso, mas sendo ela uma agência de crítica e de renovação do conhecimento, deveria incentivar os brinquedos que permitem imaginação e identidade de cada criança. Algumas escolas trabalham com o artesanato em aulas de Arte ou Educação Artística, usando argila, gesso, papel e outros materiais mais acessíveis.

Os brinquedos industrializados geralmente são os preferidos dos pais, por serem práticos e seguros. As crianças também são atraídas pela enorme diversificação, dos brinquedos da moda e da ação da mídia. O fato das crianças pararem de brincar nas ruas e ficarem cada vez mais tempo dentro de casa ou apartamento, ajudou para a preferência pelos brinquedos industrializados e o esquecimento dos artesanais, que muitas vezes nem são conhecidos pela criança. Os pais tentam comprar os brinquedos ditos como educativos, vendo uma maior utilização neles. Muitos dos brinquedos classificados como educativos nem sempre são os melhores para o desenvolvimento da criança, pois muitos vêm com a mensagem já pronta, a criança apenas encaixa, acha as peças iguais porém não usa sua imaginação. Segundo OLIVEIRA (1989), “todo brinquedo é educativo”, o que devemos refletir quando pensamos em jogos de lutas, armas e outras atividades que não parecerem melhorar no bom desenvolvimento da criança.

Além de jogos de guerra, há os eletrônicos, em que muitas vezes a criança deve apenas imitar o movimento ou gesto do personagem na tela. “A riqueza do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação infantil. E não, como muitos acreditam, da possibilidade de imitação de gestos, informações, atitudes e crenças vinculadas na situação do brinquedo” (OLIVEIRA, 1989, p.59).

Nos últimos tempos, deu-se grande importância a criatividade, trabalhando com os brinquedos de sucata. Quando a criança tem a oportunidade de trabalhar com a sucata, pode experimentar diferentes tipos de materiais, monta seu próprio brinquedo e usa sua criatividade para fazê-lo.

A criatividade pode ser vista como um dom, algumas pessoas têm mais outras menos. Pode ser vista também como “prática passível e possível de ser realizada por todos”, pode ser treinada se houver liberdade para isso. O que provavelmente acontece

é algumas pessoas terem mais facilidade para usar sua criatividade, mas todos podem trabalha-la e desenvolve-la. Segundo OLIVEIRA (1989), a criatividade deve resultar do processo de produção de algo novo, através do trabalho realizado por agentes atuantes na cultura, a partir dos elementos preexistentes numa dada realidade.

A imaginação de cada criança vê de uma forma o brinquedo. Isso porque a imaginação é individual, e tem grande influência do meio em que o indivíduo vive, dessa forma uma criança que passa fome e mora em um lugar de realidade bem diferente de uma que mora em um apartamento de qualidade vão ter visões diferentes tanto do brinquedo como de muitas outras coisas, assim como elas e um adulto. “Não sendo a sociedade homogênea, o imaginário também não se constitui de forma homogênea” (OLIVEIRA, 1989, p. 68). Essa diferença é muito importante de ser trabalhada, pois levará a criança a criar sua personalidade.

Além da criatividade há outros valores que podem ser trabalhados com as crianças a partir do jogo, como a cooperação e a competição. Os jogos oferecem oportunidades para as crianças praticarem e aperfeiçoarem sua interação, valores sociais e aumentar a cooperação.

O jogo pode ser visto como um estimulante da competição entre os jogadores, mas também pode agir como agente socializador. Para VALADARES e ARAÚJO (1999), ao analisar a evolução do jogo da criança, constata-se que o jogo é inicialmente egocêntrico e espontâneo, tornando-se cada vez mais socializador. Segundo eles, a criança de 7 anos não dá muita importância para a competição, jogando apenas pelo simples prazer da atividade. Sendo assim, devemos procurar não despertar o sentimento de competição acirrada e incentivar a interação social. No período de 8 a 12 anos os jogos se tornam mais coletivos pelo fato da criança já ter noção de cooperação e esforço grupal, mas surge também um forte sentimento de competição.

Os Jogos Cooperativos, que estão sendo estudados e trabalhados bastante na área de Educação Física, discutem sobre sua importância para a formação de novos valores de convivência. Segundo BROTTTO (1999), jogar é uma forma de encontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo. A partir disso, o jogo é consequência de nossas visões, ações e relações. Existem dois estilos básicos de jogo: jogar com o

outro (cooperação) – jogar contra o outro (competição). Brotto diz que “estes dois estilos de jogo social estão presentes em toda situação de interdependência, ou seja, em toda situação onde duas pessoas, ou grupos – ou indivíduos de espécie, e espécies – interagem exercendo, uma sobre a outra, influência mútua.” (BROTTO, 1999, p.36).

Segundo GUERI (2002), o precursor dos trabalhos com Jogos Cooperativos na América Latina foi o venezuelano Guillermo Brown, o qual introduziu na educação popular essa forma de jogo que não exclui nenhum de seus participantes, procurando mudar os conceitos e estigmas sociais. Brotto continuou o trabalho propondo alterações em atividades já conhecidas ou atividades sob novas perspectivas, procurando uma prática re-educativa da convivência humana.

Brotto (1999) diz que a maioria de nós tem experiências variadas com jogos competitivos, mas poucas pessoas têm a oportunidade de participar de Jogos Cooperativos. Esses jogos são um meio de evitar a exclusão e sentimento de derrota:

“Tais jogos eliminam o medo do fracasso e o sentimento do fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor. Na maioria dos jogos (novos e antigos) este reforço é deixado ao acaso, ou concebido apenas a um vencedor. Nos Jogos Cooperativos a confiança está embutida nos próprios jogos.” (BROTTO, 1999, p.66)

O jogo competitivo pode apresentar algumas dificuldades como a falta de sensibilidade, como competir de forma amigável ou como ajudar os outros. Se o fracasso surge, algumas crianças passam a evitar a competição e se acham incapazes de vencer e, conseqüentemente, de lutar. Para GUERI (1999), a intenção do Jogo Cooperativo é de abrir mais o espaço grupal sem perder de vista o indivíduo, valorizando-o como pessoa importante para o grupo, somando esforços para atingir um único objetivo sem jamais excluir.

De acordo com as idéias de Brotto, nas situações cooperativas as pessoas se tornam mais sensíveis às solicitações dos outros, a produtividade em termos qualitativos é maior e há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações. Segundo ele, “uma falta de cooperação e um conseqüente sentimento de inadequação e malogro, são as raízes de todo estilo de vida neurótico o inadaptado” (BROTTO, 1999, p.45).

Mas não significa que o jogo competitivo é menos importante que o cooperativo. Além disso, a competição é uma forma extremamente motivante de jogo. A vitória, o prestígio, a estima são o que impulsionam uma pessoa a jogar. Através da competição ultrapassamos nossos limites, aprendemos a não desistir, a lutar pelos nossos objetivos. Também aprendemos que nem sempre conseguimos alcançá-los, e que devemos nos preparar melhor para a próxima oportunidade. Além de tudo isso, ensina a criança a competir, e querendo ou não a vida é feita de muitas e diferentes competições, que todos devemos enfrentar.

Através de jogos competitivos podemos trabalhar a persistência, o auto-controle, a adaptação emocional, social e motora, e outros valores importantes para nossas vidas. O aspecto competitivo dos jogos pode contribuir para o desenvolvimento da criança, porque requer elaboração e cumprimento de regras. Os jogos competitivos também motivam a criança a pensar de modo ativo, como pode ser visto nas estratégias elaboradas por elas. O objetivo de superar o adversário fornece um ponto sobre o qual a criança é motivada a pensar seriamente. Não devemos negar a competição, como afirma Freire:

“Negar a competição é como banir o desporto dos conteúdos da Educação Física. A competição não nasce no jogo, mas é nele representada. Se a competição assume, na sociedade, o caráter predatório que observamos atualmente, não é por culpa do jogo e nem será suprimindo deste o aspecto competitivo que o problema desaparecerá.” (FREIRE, 1989, p. 56)

Assim, percebemos a importância de trabalhar a criatividade, a cooperação e competição, pois ambos são importantes para a formação do indivíduo. Juntamente com a cultura são valores importantes de serem trabalhados através de jogos e brinquedos.

2.2 JOGO, BRINQUEDO E CULTURA

Cultura vem do *colere*, cultivar ou instruir; e *cultus*, cultivo, instrução. O conceito de cultura é profundamente abrangente, podendo tanto significar um terreno específico (arte) como uma dimensão (cultura erudita, cultura popular) ou ainda tudo

aquilo que é fruto da interferência humana (ciência, agricultura, mitos, cozinha, costumes etc). Pode ter sentido restrito a sabedoria, educação formal.

Segundo JUSTINO (2001), no mundo grego a cultura era tomada como um ideal próprio da humanidade, um alto conceito de valor, ideal consciente, formação do homem. Cultura, então, era a identidade de um povo. No mundo moderno, em que a própria identidade muitas vezes aparece pela diversidade, o conceito de cultura passa por abordagens diferentes, podendo ser desdobrado em várias faces: antropológica, sociológica, estética etc. Edward B. Taylor, 1871, foi o primeiro a definir cultura, entendendo-a como “aquele todo complexo que inclui os conhecimentos, as crenças, a arte, a moral, a lei, os costumes e todos os outros hábitos e aptidões adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade” (in JUSTINO e OSINSKI, 2001, p. 11). JUSTINO (2001) discute sobre Azcona, o qual resume o universo cultural como um mundo de significações compartilhadas, as quais transformam as coisas em objetos culturais, os movimentos e ações em gestos significativos e linguagens. Assim o brinquedo e o brincar podem ser uma forma de cultura.

A cultura pode se manifestar de diversas formas. Segundo OLIVEIRA (1989), brinquedos, vestimentas, danças, músicas, costumes, usos e outras tantas formações simbólicas constituem a cultura. Ela é construída todos os dias, não é ligada apenas ao passado.

“Não resta dúvida de que a cultura, em parte, diz respeito à produção espiritual do passado. Mas seria muito limitado restringi-la a isso. E o presente? E a produção dos agentes culturais de hoje? É importante, então, superar a visão de cultura centrada no produto, na mercadoria consumível, passando a compreendê-la sob uma perspectiva que, sem menosprezar o produto, incorpore também o produtor, o elemento humano.” (OLIVEIRA, 1989, p. 18)

Segundo BRUHNS (1993), atribui-se ao jogo o papel de impulso cultural, isso não significando que a cultura nasça do jogo. Posiciona a atividade lúdica como sendo “transacional em direção à cultura”, mas cita autores, como Huizinga, que afirmam a cultura surgir do jogo. “O espírito de competição lúdica funcionaria como um impulso social. O ritual teria sua origem no jogo sagrado, a poesia teria nascido do jogo, a música e a dança teriam sido puro jogo.” (BRUHNS, 1993, p. 60).

A cultura é passada através do jogo e brinquedo por várias gerações e sociedades, modismos e regiões. A forma com que o jogo ou o brinquedo é trabalhado é que fará a diferença da evidencialização da cultura, de seu surgimento e crescimento. O jogo tanto pode ser um transmissor de cultura como pode ser a própria cultura.

3 METODOLOGIA

A pesquisa busca as diferentes tendências do jogo e do brinquedo segundo autores e na Praça de Lazer e Recreação do Festival de Inverno. Será feito inicialmente a partir de revisão literária sobre o brinquedo e o jogo e pesquisa de campo sobre a Praça de Lazer e Recreação do Festival da UFPR.

A pesquisa é dividida em três fases. A primeira fase refere-se a análise documental, através do levantamento dos documentos referentes aos relatórios anuais do Festival de Inverno e da Praça de Lazer e Recreação. Esses projetos estão guardados parte no CED – Centro de Educação Física e Desportos, e parte na PROEC – Pró-reitoria de Extensão e Cultura da UFPR. Foram avaliados os objetivos de cada projeto e as atividades propostas para a Praça, desde a primeira edição do Festival, 1991, até a última, 2002.

A segunda fase da pesquisa trata-se das entrevistas cujos sujeitos são as crianças e adolescentes que participaram das atividades da Praça de Lazer e Recreação do 12º Festival de Inverno entre os dias 17 e 20 de julho de 2002. O instrumento da pesquisa é um questionário que possui seis questões abertas e de característica qualitativa, que poderão auxiliar na pesquisa do histórico da Praça e nos mostrar como as crianças e adolescentes participam das atividades. O questionário foi validado por três professores do Departamento de Educação Física da UFPR.

A terceira fase refere-se as entrevista que possui como sujeitos os coordenadores da Praça de Lazer e Recreação de cada ano do Festival, desde sua primeira edição. São ao todo quatro coordenadores entrevistados entre os dias 26 de novembro e 3 de dezembro. Como instrumento da pesquisa temos um questionário com dezesseis questões, podendo o entrevistado ter o espaço aberto para observações e informações. As entrevistas foram todas gravadas e feitas de forma pré-estruturada e aberta, possibilitando o máximo de informações possíveis. O questionário foi validado por três professores do Departamento de Educação Física da UFPR.

Por ser uma pesquisa qualitativa não iremos apresentar dados estatísticos, mas discutiremos o resultado da pesquisa a partir do referencial teórico apresentado anteriormente.

Comparando e cruzando os resultados obtidos nas três fases da pesquisa de campo ao final deste trabalho, poderemos concluir a respeito das tendências e mudanças das atividades da Praça de Lazer e Recreação desde seu início até sua última edição.

4 O FESTIVAL DE INVERNO DA UFPR

4.1 RESUMO HISTÓRICO

Em 1990 a Universidade Federal do Paraná implantou a PROEC³, sendo esta responsável em criar uma política voltada para a cultura. Márcia Simões da Fontoura assumiu o cargo de Coordenadora de Cultura, e Eduardo Bittencourt Nascimento o de Coordenador do curso de Educação Artística, os quais foram os idealizadores do Festival de Inverno. Segundo NASCIMENTO (in JUSTINO, 2001), tinham o objetivo de criar um festival que tivesse cultura e arte para os universitários, rompendo as atividades tradicionais em sala de aula e permitindo o desenvolvimento do fazer e do refletir artístico.

Após inúmeras reuniões e utilizando como referência o Festival de Inverno de Ouro Preto, realizado há mais de 20 anos, foi elaborado o projeto do festival. Seria realizado após o término do primeiro semestre letivo, durante as férias de julho, apresentando minicursos, oficinas e espetáculos durante manhã, tarde e noite.

Segundo NASCIMENTO (in JUSTINO, 2001), a descentralização das atividades da Universidade já era desejada há muito tempo, e a escolha do local seria de grande importância para o sucesso do Festival.

“Acreditávamos que era necessário proporcionar aos participantes um novo endereço, uma mudança de local, estar em um lugar diferente, longe de seus afazeres costumeiros, onde as pessoas pudessem se envolver em tempo integral com a sua produção e aprendizagem. Nada melhor do que uma pequena localidade à beira-mar, com cheiro de muita história, pouco barulho e sem poluição. Por estas e outras qualidades, foi indicada – e escolhida – para sediar o projeto a cidade de Antonina” (NASCIMENTO in JUSTINO e OSINSKI, 2001, p. 24)

A cidade já havia sediado alguns projetos culturais, possuía uma população tranqüila (18.000 habitantes), casas antigas do começo do século XVIII, e a apenas 85 km de Curitiba. Começou-se então a criarem um elo entre Antonina e o Festival, estudando a cultura e a história da cidade, levando-as para dentro do Festival. A prefeitura da cidade entrou em parceria com a Universidade.

³ PROEC: Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UFPR.

Em 31 de junho de 1991, começava o 1º Festival de Inverno da UFPR, oferecendo oficinas para público acima de 10 anos, palestras e espetáculos. Para as crianças com menos de 10 anos, foi realizado um Projeto especial com 4 oficinas: artes plásticas, recreação, canto coral e circo. Várias atividades de recreação e lazer, ministradas pelos professores e alunos do Departamento de Educação Física e CED⁴, foram proporcionadas ao público através da Praça de Esporte e Lazer. “Acabamos fazendo um Festival pequeno, despretensioso, que sirva de embrião para o próximo, daí com mais estrutura e mais tempo para planejar” (SIMÕES, Márcia in JUSTINO e OSINSKI, 2001).

O 1º Festival teve ótima aceitação tanto do público universitário como da população antoninense, permitindo que retornasse ainda melhor e maior no ano seguinte.

O Festival já está em sua 12ª edição, com uma estrutura muito mais desenvolvida e um público muito maior. A cada ano, são inovados cursos, oficinas e espetáculos, atraindo pessoas de diversas cidades, faixas etárias e classes sociais.

O Festival de Inverno da UFPR faz parte da agenda cultural do Estado do Paraná. Segundo o Reitor Carlos Roberto Antunes dos Santos, este é o maior programa de extensão cultural da UFPR. JUSTINO (2001) afirma que o Festival é um espaço privilegiado para motivar os jovens ao contato com a cultura nas suas diferentes manifestações.

Assim como o Festival de Inverno, a Praça de Lazer e Recreação também é bem aceita pela comunidade de Antonina e parece ter vida longa. Por estar desde a primeira edição do Festival, a Praça também já tem uma história com várias modificações e acontecimentos, em que mudaram os coordenadores, as atividades e as crianças que participam.

⁴ CED: Centro de Educação Física e Desportos da UFPR.

4.2 A PRAÇA DE LAZER E RECREAÇÃO

A praça de Lazer e Recreação já tinha seu espaço desde a primeira edição do Festival, em 1991. Neste primeiro ano, as atividades de recreação e lazer eram oferecidas ao público através da Oficina de Recreação. Esta oficina surgiu de forma curiosa, pois o Festival havia programado apenas atividades para pessoas acima de 10 anos. Como duas escolas de Antonina estariam sendo usadas como alojamento durante o evento, seus alunos ficariam sem atividade. Assim, foi criado um Projeto Especial, com quatro oficinas para os alunos dessas escolas: artes plásticas, canto coral, circo e recreação. A recreação era ministrada por professores e acadêmicos do curso de Educação Física.

A proposta de atuação do CED traz como objetivo o desenvolvimento de atividades lúdicas na área informal, atendendo às necessidades e interesses da clientela, abrangendo o desporto, grandes e pequenos jogos e as brincadeiras infantis.

A oficina teve bons resultados e aceitação do público, fazendo com que a Praça retornasse no ano seguinte.

Estando presente em todas as edições do Festival, a Praça teve, ao longo deste período, diferentes tendências em suas atividades. O local de trabalho da Praça mudou diversas vezes, assim como os jogos e brinquedos oferecidos. A cada ano, as propostas foram renovadas e desenvolvidas de acordo com os objetivos do grupo que coordenava. Tendo diferentes coordenadores, foi possível haver sempre modificações de propostas e atividades. Os jogos e os brinquedos oferecidos foram sempre renovados, permitindo que as crianças tivessem contato com diferentes atividades a cada ano, além de uma possível melhora a cada edição. Estudando as atividades de cada ano da Praça, como segue a pesquisa, podemos observar as diferenças de atividades e propostas de cada ano.

A Praça de Lazer e Recreação já faz parte obrigatória do Festival, aumentando cada vez mais o público participante.

4.3 REVISÃO DOS RELATÓRIOS

Para podermos analisar melhor o desenvolvimento da Praça de Lazer e Recreação, foram revisados seus relatórios finais de cada Festival, os quais estavam guardados na PROEC. Todas as edições do Festival possuem seus relatórios finais, descrevendo as oficinas, atividades, orçamentos e outros dados importantes. Foi analisado também o livro sobre os Festivais de 1991 a 2001 (JUSTINO e OSINSKI, 2001), que conta resumidamente cada edição. A grande dificuldade encontrada foi que os relatórios da Praça estavam incompletos, faltando os relatórios da 5^a, 8^a e 11^a edição. Em alguns anos, a coordenação da Praça não encaminhou nenhum documento para o relatório final, sendo assim impossível de serem apresentados os resultados. Os relatórios existentes da Praça foram analisados, como podemos ver a seguir.

- 1º Festival de Inverno da UFPR (1991)

Na primeira edição do Festival, foram oferecidas atividades na Oficina de Recreação, como alternativa para as crianças que tiveram suas escolas ocupadas pelas oficinas. As atividades eram ministradas pelos professores e técnicos desportivos do CED e alunos do 3º ano do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Paraná. As atividades desenvolvidas na praça foram as seguintes: Desportos (futebol, voleibol, handebol); Jogos (grandes e pequenos jogos) e Brincadeiras (mini - gincanas, fute - pano, amarelinha, corrida de saco, peteca, entre outras), para aproximadamente 1000 crianças de duas escolas locais.

- 2º Festival de Inverno da UFPR (1992)

O projeto “Lazer na Praça” foi executado na Praça Feira Mar. Aproximadamente 1000 crianças e adolescentes de 4 a 22 anos participaram das atividades ofertadas: Ginástica Olímpica, Voleibol, Circuito Ecológico, Queimada, Grandes e Pequenos Jogos, Bete-ombro, Futebol e brincadeiras de ritmo e bola. Segundo o relatório, esse projeto tinha como objetivos resgatar a praça como local de lazer e fazer com que as crianças e jovens de Antonina se entrosassem através de jogos

e brincadeiras. O interessante deste projeto é o interesse em levar atividades diferentes das comuns, como Ginástica Olímpica, Circuito Ecológico e brincadeiras de ritmo, que além de serem novidades para as crianças, vão além do simples jogo desportivo.

- 3º Festival de Inverno da UFPR (1993)

A Praça de Esportes e Lazer oferecia, das 14 às 18 horas, diversas atividades físicas de lazer: Voleibol, Futebol de Areia, Caça ao Tesouro, Gincana, Jogos e Brincadeiras.

Tinha grande tendência a jogos desportivos, apesar de também haver brincadeiras como gincanas e caça ao tesouro. Teve a participação de aproximadamente 700 crianças.

- 4º Festival de Inverno da UFPR (1994)

Na Praça de Esporte e Lazer eram oferecidas, das 13:30 às 17:30 horas, atividades físicas e de lazer: Voleibol, Futebol de Areia, Jogos e Brincadeiras. As atividades aconteciam na Praça Feira Mar, tendo um público total de 1800 crianças.

- 5º Festival de Inverno da UFPR (1995)

Não há relatório final, no livro apenas consta que a Praça de Esporte e Lazer oferecia diversas atividades físicas e de lazer, tendo público de 1000 crianças.

- 6º Festival de Inverno da UFPR (1996)

Nessa edição, a Praça oferecia atividades desportivas (Voleibol, Futebol, Basquetebol), Bete-ombro, Handebol de areia, Ginástica Acrobática, Circuitos, Pintura com tinta guache, Gincana e Caça ao tesouro. A praça teve a participação de aproximadamente 1200 crianças.

- 7º Festival de Inverno da UFPR (1997)

A partir dessa edição, passa-se a chamar Praça de Recreação e Lazer, e mudou-se para a Praça Setembrino Alves. As atividades todas foram realizadas de 07 a

11 de julho, das 13:30 às 17:30 horas, oferecendo atividades Desportivas (Voleibol, Futebol de Areia, Tênis de Mesa, Basquetebol); Jogos (Handebol de Areia, Bete-ombro, jogos lúdicos); Ginástica Acrobática, Pintura com guache, Caça ao Tesouro, Ginástica Maluca e oficina de Dança de Salão. Esta última teve pouca participação e a coordenação concluiu que as condições e o espírito da Praça de Lazer e Recreação não se encaixaram com a dança de Salão. Houve entrosamento com pessoas de Artes nas atividades de pintura. Segundo o relatório, a atividade foi bastante procurada, bem participada, o local foi bom e bem aproveitado e grande público de 1650 crianças.

- 8º Festival de Inverno da UFPR (1998)

A praça de Recreação e Lazer esse ano contou com várias novidades. Dentro da própria programação da praça, tivemos a oficina *“Viva a Diferença para Crianças Portadoras de Deficiência”*, com a professora Ruth Eugênia A. C. Souza, que trabalhava com as próprias crianças essa questão de discriminação dos portadores de necessidades especiais. Outra oficina, também dentro da programação da praça, foi promovida pelos acadêmicos de Educação Física, sob a coordenação do acadêmico Sergio R. de Lara Oliveira, que participou do Festival como voluntário, para a divulgação da Capoeira. As demais atividades desenvolvidas na praça foram: Voleibol de areia, Futebol de areia, Futebol de Sabão, Bete-ombro, Frescobol, Tênis de Mesa, Garrafobol, Peteca, Pintura, Tarzan, Caça ao tesouro, entre outros. A praça contou também com um caminhão de som durante a parte da tarde, animando ainda mais o ambiente. Teve um público total de aproximadamente 1500 crianças.

- 9º Festival de Inverno da UFPR (1999)

Foram desenvolvidas atividades como Voleibol de areia, Futebol de areia, Futebol de Sabão, Handebol de areia, Vôlei de bexigas, Bete-ombro, Frescobol, Tênis de Mesa, Garrafobol, Peteca, Pintura, Perna de pau, Elástico, Corda, Bambolê, Jogos de mesa, Ginástica Maluca, Caça ao tesouro, entre outras atividades e torneios que motivaram a participação das crianças da região de Antonina. As crianças ainda tiveram a oportunidade de participar de oficinas de confecção de pipas, e atividades de

ginástica, como mini trampol⁵ e cama elástica. Com o apoio da Comissão Organizadora do Festival de Inverno, as crianças que participavam das atividades ganharam diversos brindes, como medalhas, camisetas, brinquedos, etc. A praça contou também com um caminhão de som. O público infantil tem grande aumento nesta edição: 3200 crianças.

- 10º Festival de Inverno da UFPR (2000)

Nesta edição do Festival, as atividades desenvolvidas foram parecidas com as do ano anterior, sendo elas atividades desportivas (Voleibol de areia, Futebol de areia, Handebol de areia, Tênis de Mesa), Jogos (Futebol de Sabão Vôlei de bexigas, Bete-ombro, Frescobol, Garrafobol, jogos de mesa) Brinquedos (Peteca, Perna de pau, Elástico, Corda, Bambolê), além de Ginástica Maluca, cama elástica, pintura e caça ao tesouro. O público atingido foi de 3000 crianças.

- 11º Festival de Inverno da UFPR (2001)

Nessa edição as novidades eram as oficinas durante as atividades da praça: dança, ginástica, teatro e histórias contadas. Foram ofertadas também atividades desportivas (futebol, voleibol, handebol de areia, tênis de mesa), ginástica acrobática, bete ombro, garrafabol, pique bandeira, pebolim humano, futebol de botão, soprobol, minichamp, boliche, bolinha de gude, campo minado, base quatro, pintura, massinha, elástico e perna-de-pau. O público infantil que participou das atividades chegou a 3700 crianças.

- 12º Festival de Inverno da UFPR (2002)

As atividades foram bem diferentes das anteriores, assim também como a estrutura, pois não utilizavam espaços desportivos. O trabalho desenvolvido girou em torno de uma proposta temática, expressa na questão da preservação ambiental. Com base no relatório, todas as atividades partiam desse eixo comum e mantinham entre si múltiplas ligações. A Praça mudou de local para a Praça Feira Mar, lugar com muitas

⁵ Equipamento utilizado para auxiliar, dentre outros movimentos, nos saltos ginásticos e acrobáticos.

árvores e ao lado do mar, elementos importantes para a temática do trabalho. Havia um circo onde eram oferecidas oficinas de pipa, máscara, fantoches e instrumentos musicais. Na quadra eram feitos os jogos cooperativos, e espalhadas pelo espaço da praça aconteciam as oficinas de capoeira e danças folclóricas. Ofereciam também brinquedos para as crianças menores: cama elástica, escorregador inflável, piscina de bolinha, peteca e balangandân⁶. A grande atração para os maiores era o muro de escalada. No início e encerramento de cada dia havia Matroginástica e apresentações artístico-culturais e de mágica. As oficinas envolviam crianças de seis a quinze anos, divididas em turmas pela faixa etária. Nas oficinas eram passados valores culturais e educativos sobre o brinquedo trabalhado, além de tentar despertar a criatividade e imaginação das crianças. No último dia as crianças participaram de um RPG sobre preservação ambiental, atividade em que os monitores são personagens da história. O público atingido foi de 3300 crianças.

Analisando os dados obtidos nos relatórios, observamos que algumas atividades foram mantidas em vários anos da Praça de Lazer e Recreação, como os jogos desportivos. Houve também atividades diferentes que surgiram e foram acrescentadas a cada ano, como caça ao tesouro, ginástica maluca e jogos diversos.

Vemos também que o público infantil que participava das atividades cresceu bastante com o passar dos anos, observando assim o grande interesse das crianças pelas atividades da Praça.

Analisaremos melhor esses dados ao final da pesquisa, juntamente com os resultados das entrevistas com as crianças participantes e os coordenadores da Praça de Lazer e Recreação, podendo assim chegar a melhores conclusões.

⁶ Material similar à fita de Ginástica Rítmica feito com papel crepom.

4.4 QUESTIONÁRIO COM OS PARTICIPANTES DAS ATIVIDADES DA PRAÇA

As entrevistas foram realizadas entre os dias 17 e 20 de julho de 2002, na Praça de Lazer e Recreação do 12^o Festival de Inverno da UFPR. A praça se localizava na Praça Feira Mar, na cidade de Antonina. Foram entrevistadas 50 crianças entre 4 e 20 anos de idade de ambos os sexos, que participavam das atividades da praça.

O questionário era composto por seis perguntas abertas e qualitativas. Entre as questões levantadas (em anexo) havia os anos que participou da Praça, o motivo que as levavam a participar, as diferenças notadas entre os anos, as atividades prediletas e opiniões sobre essas.

A entrevista tem como objetivo verificar a participação das crianças e adolescentes na Praça de Lazer e Recreação, as tendências dos jogos e brinquedos nela aplicados e a aceitação do público nas atividades.

Analisando as respostas dos entrevistados podemos observar a grande preferência das crianças pelos jogos com bola, principalmente o futebol e o voleibol. O tênis de mesa também foi muito citado como jogo preferido. Esses jogos não eram ofertados na Praça de Lazer e Recreação do ano analisado, apesar de estarem presentes nos anos anteriores. Não havia jogo competitivo, apenas jogos que trabalhavam com valores cooperativos. Sobre as atividades que eram oferecidas, as crianças menores de 7 anos mostraram grande interesse pelos brinquedos montados, como piscina de bolinha e escorregador inflável, enquanto as crianças acima de 8 anos mostraram maior interesse pelo muro de escalada. As atividades que buscavam trazer a cultura local, como a dança Fandango, capoeira e oficina de pipa, foram menos citadas, mas as crianças que participaram demonstraram reconhecer o valor cultural dessas atividades. Grande parte das crianças participava das atividades por curiosidade, para conhecer brinquedos e jogos diferentes. Os adolescentes, que se motivam com atividades desportivas e de competições, sentiram falta de atividades direcionadas à eles, pois

grande parte delas eram para as crianças menores. Podemos observar a predominância de crianças abaixo de 7 anos participando das atividades da Praça.

Uma discussão mais aprofundada será feita ao final da pesquisa, analisando esses resultados juntamente com os da entrevista de coordenadores da Praça de Lazer e Recreação e a revisão dos relatórios.

4.5 ENTREVISTA COM OS COORDENADORES

A entrevista foi feita com os coordenadores da Praça de Lazer e Recreação, de cada ano do Festival de Inverno da UFPR. As entrevistas foram feitas entre os dias 26 de novembro e 03 de dezembro de 2002 na Universidade Federal do Paraná, durando em média uma hora. Foram quatro entrevistados, que responderam 16 perguntas pré-estruturadas e abertas, permitindo o máximo de informações sobre o ano que coordenou.

Responsável pela coordenação do 1º ao 5º Festival, foi entrevistado Sérgio Tadeu Meggeto. Coordenando do 6º até o 9º Festival entrevistamos Roberto Luiz Cavagnari, do 10º e 11º o Fernando Marinho Mezzadri, e do 12º o Luiz Renato Ludwig.

Entre as questões levantadas (em anexo), haviam quais atividades eram oferecidas, as principais preocupações do coordenador nessas atividades, a relação da Praça de Lazer e Recreação com o Festival de Inverno da UFPR, as dificuldades e os resultados do trabalho no festival.

Através dessas entrevistas, pretendemos descobrir as tendências de jogos e brinquedos de cada ano, o objetivo dessas atividades da Praça e sua proximidade com o Festival de Inverno.

Analisando as entrevistas, podemos observar que houve diferenças a cada coordenador, sendo que cada um tinha tendências diferentes e algumas vezes seus objetivos diferiam também. Podemos perceber que, do primeiro até o último ano de Festival, as atividades ofertadas passaram por grandes modificações.

No começo, sob a coordenação de Sérgio Meggeto, notamos grande presença de atividades desportivas, as quais foram reduzindo com o passar dos anos até serem excluídas da programação na última edição do evento, quando Luiz Ludwig coordenava. Os jogos lúdicos, com ênfase no trabalho de criação e fantasia, foram cada vez mais incluídos, assim como brinquedos cantados e oficinas, principalmente a partir de 2001, sob a coordenação de Fernando Mezzadri. Estas diferenças podem ser explicadas se observarmos a preocupação em relacionar cada vez mais a Praça com os objetivos do Festival. Percebemos também em alguns anos, principalmente a partir da coordenação de Roberto Cavagnari em 1996, grande interesse em resgatar brinquedos e jogos da cultura local como pipa, bolinha de gude e malha.

Notamos assim que não só os jogos e brinquedos foram sendo alterados com o passar do tempo, mas também os objetivos dos coordenadores, sendo talvez esse o motivo principal para as modificações das atividades. Para melhores resultados, serão avaliados os dados das entrevistas com os coordenadores junto com os resultados das outras fases da pesquisa de campo, chegando assim a melhores conclusões.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Comparando os resultados obtidos nas três fases da pesquisa de campo, podemos observar as diferenças entre cada ano na Praça de Lazer e Recreação. A partir da revisão dos relatórios, das entrevistas com as crianças e com os coordenadores, podemos perceber que a Praça teve mudanças com o passar dos anos, tanto nas suas atividades como em seus objetivos.

Analizando as entrevistas com as crianças participantes das atividades da Praça em 2002, vemos a preferência de grande parte delas pelos jogos com bola. Na revisão de relatórios e entrevista com os coordenadores observamos que, no início, a Praça ofertava principalmente atividades desportivas, entre elas futebol, voleibol e basquetebol. Com o passar dos anos o esporte foi mantido, mas perdeu um pouco seu espaço para atividades mais lúdicas. Já no último ano, em 2002, o esporte foi retirado da programação.

O primeiro ano da Praça foi uma alternativa para as crianças que ainda estavam em época de aula, mas suas escolas estavam sendo usadas para atividades do Festival. Quando solicitado para esse trabalho, o CED⁷ levou as atividades que eram feitas na Colônia de Férias do CED⁸, sendo essas principalmente jogos desportivos. A Oficina de Recreação, como era chamada a Praça, acontecia em uma rua da cidade onde eram montadas as redes de vôlei, traves de futebol e áreas de outras atividades para crianças de 7 a 16 anos. Além do futebol e voleibol, foram levados colchonetes e plintos para trabalharem movimentos da ginástica. Na figura 1 podemos observar as crianças participando de um jogo de voleibol, na rua que acontecia a Oficina de Recreação. Era uma área limitada, que não permitia muita variedade de jogos ou brinquedos, a qual foi escolhida por estar perto das outras oficinas que as crianças participariam. Segundo Meggeto, coordenador desse ano, as atividades da Praça não tinham objetivo de levar cultura ou estar dentro do contexto do Festival, sendo apenas destinadas a levar atividades físicas para as crianças das escolas locais.

⁷ Centro de Educação Física e Desportos da UFPR.

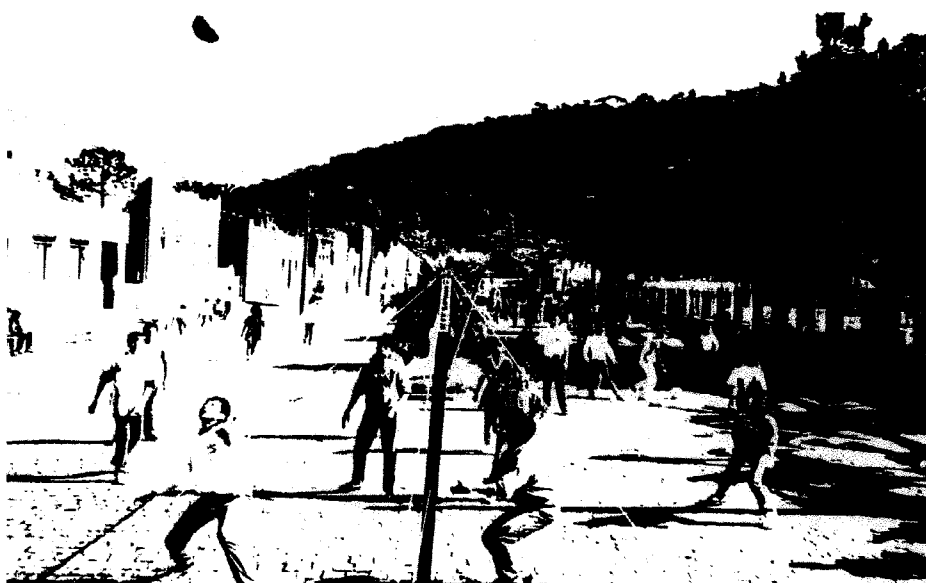


Fig 1. Oficina de Recreação no 1º Festival de Inverno da UFPR.

Com o bom desenvolvimento das atividades no primeiro ano, a segunda edição do Festival contou novamente com a participação do CED, levando praticamente as mesmas atividades para as crianças. A coordenação e os professores que aplicavam os jogos eram os mesmos do ano anterior, havendo assim pouca mudança entre esses anos. As atividades desportivas estavam predominando novamente, havendo pintura e alguns jogos como bolinha de gude para as crianças que não demonstraram interesse pelo esporte. Analisando o relatório do ano correspondente, observamos que houve introdução do Circuito Ecológico e brincadeiras de ritmo.

No terceiro ano a Praça mudou de espaço, sendo realizada na Praça Feira Mar. Neste novo local havia cancha de areia e maior espaço para as atividades, que continuaram sendo principalmente desportivas e alguns jogos. Continuando na Praça Feira Mar, o quarto e quinto ano da Praça seguiu de forma parecida, tendo sempre torneios e competições.

No 6º Festival, a Praça ainda contava com torneios e jogos desportivos, sendo esses os maiores atrativos da programação, como também a ginástica acrobática que já era realizada nos anos anteriores. Os torneios tinham premiações para os vencedores, aumentando mais ainda a competitividade entre as crianças participantes. Quando as

⁸ A Colônia de Férias do CED acontece anualmente desde 1985, na estrutura física do CED.

atividades propostas se encaminham somente para a competição, corre-se o risco de, segundo BROTTTO (1999), despertar um sentimento de fracasso, derrota e deixar o reforço de confiança somente para um vencedor. Mas apesar do esporte ainda estar muito presente, esse ano houve mais jogos e brinquedos. Houve interesse em resgatar brinquedos e jogos da cultura local como pipa, bolinha de gude e malha. Segundo Cavagnari, coordenador desse ano, o objetivo era levar momentos de prazer e trabalhar o desenvolvimento motor das crianças, levando atividades mais lúdicas para a Praça.

Na passagem para o 7º Festival houve mais espaço para jogos e brinquedos e o esporte foi trabalhado de forma mais lúdica, sem competições e premiações, sendo visto mais como uma confraternização entre as crianças. Podemos ver aqui uma concepção de jogo como a descrita por BRUHNS (1993), de caráter desinteressado, com certa desorganização, espontaneidade e sensação de prazer. Um motivo que pode ter levado a essa mudança foi o fato da Praça ter mudado de local, sendo antes na Praça Feira Mar e passada para a Praça Setembrino Alves. Essa segunda dispunha de maior espaço físico, podendo assim oferecer mais atividades. Segundo Cavagnari, coordenador do 6º ao 9º Festival, a nova praça permitia espaços maiores e exclusivos para cada atividade, como perna-de-pau, bete-ombro, frescobol etc.

No 8º ano do Festival, houve a troca da maioria das pessoas que atuavam na Praça, possibilitando influência de novos professores, como o professor Fernando Cavichioli, motivo que pode ter levado a diminuição das atividades esportivas. Cavichioli, que participou das 8ª, 9ª e 10ª edições, trabalhava com o lado lúdico, levando novos jogos e brinquedos para a Praça, além de introduzir a Gincana⁹ noturna para adolescentes e adultos, juntamente com Cavagnari e Ludwig. As crianças contaram com o Futebol de Sabão, Tarzan e outros jogos que, segundo o coordenador, estavam no objetivo de levar atividades inéditas às crianças de Antonina.

A presença do professor Cláudio Portilho Marques na 9ª edição aumentou mais uma atividade na Praça a qual se tornaria um sucesso entre as crianças: a cama elástica. Nela as crianças eram instruídas a fazer pulos, saltos, quedas e movimentos

⁹ A Gincana era destinada aos adolescentes e adultos de Antonina, surgindo no ano de 1998 e se mantendo até hoje.

ginásticos. Nesse ano continuaram a ofertar jogos e brinquedos lúdicos variados, de perna-de-pau à caça ao tesouro e Pimbolim gigante.

No 10º ano do Festival de Inverno a coordenação da Praça mudou novamente, assumida por Fernando Mezzadri. Segundo ele sua falta de conhecimento sobre o evento fez com que muitas atividades fossem repetidas dos anos anteriores. Dessa forma, os jogos foram semelhantes aos do 9º Festival, oferecendo atividades desportivas, jogos variados, cama elástica, ginástica maluca etc. Em sua entrevista Mezzadri diz que, após ter vivenciado esse primeiro ano na Praça, pode perceber que ela necessitava de importantes mudanças, sendo uma delas a sua aproximação ao objetivo do Festival de proporcionar arte, cultura e cidadania à população.

No 11º Festival, ainda com a mesma coordenação do ano passado mas com a equipe de professores reestruturada, o esporte foi mantido na cancha de areia, mas as outras áreas da praça eram utilizadas para jogos e brincadeiras, além da introdução de oficinas. Segundo Mezzadri, coordenador da Praça na 10º e 11º edição, havia preocupação em relacionar mais a Praça de Lazer e Recreação com os objetivos do Festival de Inverno. Dessa forma pretendiam levar, além de momentos prazerosos, mais cultura e educação para a população infantil. Através das oficinas era tentado trabalhar o lúdico, a criatividade e a fantasia da criança. Observamos nesse ano uma diferença mais significativa nos objetivos da Praça, e em novas atividades como tentativas de aproximá-la com o que acontecia no Festival. Alguns professores de outras áreas foram convidados a fazer parte da Praça aplicando atividades como as que trabalhavam em oficinas no período da manhã, como história contada, teatro e construção de brinquedos com sucata. Segundo OLIVEIRA (1989), em atividades como essa que a criança cria o seu próprio brinquedo, esse terá sua identidade e criatividade, tornando a criança uma produtora de cultura.

Já na 12ª edição, as atividades desportivas foram totalmente retiradas da programação da Praça, principalmente pela mudança de filosofia dos novos coordenadores, os quais foram quase todos renovados. Segundo Ludwig, coordenador da Praça em 2002, a Praça foi reestruturada e remodelada, levando atividades que estivessem de acordo com os novos objetivos. Levar cultura e mais educação às

crianças eram objetivos essenciais para eles, trazendo a idéia de fazer todas as atividades da Praça seguindo uma mesma temática: a Preservação Ambiental. Segundo Ástrid Ávila, que auxiliava na coordenação da Praça, “as crianças aprendem a valorização cultural do local e as confrontam com outras culturas, proporcionando uma ressignificação cultural” (ÁVILA in PAVANELI, 2002, p. 04). A Praça voltou a acontecer na praça Feira Mar, sendo essa mais próxima do centro da cidade onde aconteciam outras atividades do Festival. Quando questionado pela falta de quadras ou espaço para a prática de esportes, o coordenador disse que isso não seria problema, pois o esporte não seria dado como nos anos anteriores. O que observamos nesse ano foi uma mudança radical no que se refere as atividades, fato sentido também pelas



Fig 2. Praça de Lazer e Recreação no 12º Festival de Inverno da UFPR.

crianças como foi constatado pela entrevista com as mesmas. Os jogos foram todos trabalhados com valores cooperativos e com relação à temática da educação ambiental. A retirada de todas as atividades competitivas não estaria de fato solucionando o problema da competitividade excessiva, pois segundo FREIRE (1989) não devemos negar a competição, já que esta se mostra presente na sociedade e não é suprimindo-a do jogo que o problema desaparecerá. Na figura 2 podemos observar as crianças participando de um jogo cooperativo em que todos devem salvar a bola. Podemos ver também o circo onde aconteciam as oficinas de trabalhos manuais e o muro de

escalada. As oficinas que aconteciam dentro do circo armado e as oficinas de dança folclórica e capoeira buscavam resgatar a cultura local. Analisando a pesquisa com as crianças e segundo avaliação do coordenador, as crianças que participaram dessas atividades de regate cultural absorveram os valores culturais da atividade e gostaram das práticas experimentadas. Na figura 3 podemos ver o Fandango, dança típica do litoral paranaense. Essa atividade é uma forma de resgatar a cultura local, pois segundo JUSTINO (2001), a cultura pode ser definida como a identidade de um povo.



Fig. 3 Fandango - resgate da cultura local

Já os brinquedos prontos que havia na praça como a piscina de bolinha, escorregador inflável e cama elástica, destinados aos menores de seis anos, se mostravam fora dos objetivos iniciais da Praça, pois eram brinquedos prontos que não aparentavam acrescentar valores culturais, criativos ou educativos às crianças. Segundo OLIVEIRA (1989), para um brinquedo ser uma construção criativa a própria criança deve construí-lo, colocando sua identidade e habilidade, e da mesma forma para ter um valor cultural ou educativo. O muro de escalada, grande sensação da praça, foi defendido pelo coordenador por ser próxima as atividades feitas em montanhas e pedras, como muitos devem fazer na cidade. Analisando a pesquisa feita com as crianças que participavam das atividades nesse ano, percebemos a grande predominância de crianças abaixo dos sete anos de idade. Grande porcentagem das entrevistadas acima de dez anos disse não

ter atividades para os mais velhos, principalmente esportes. VALADARES e ARAÚJO (1999) concluíram em sua pesquisa que geralmente crianças de sete anos não se interessam por jogos competitivos, já no período de oito a doze anos surge um forte sentimento de competição, sendo esse um grande motivador. Talvez por esse motivo as crianças dessa faixa etária não participaram em grande quantidade das atividades. Considerando as idéias dos autores, as atividades poderiam ser repensadas para todas as faixas etárias, atendendo a evolução do jogo nas diferentes idades. Segundo Ludwig, a Praça alcançou seus objetivos de relacionar suas atividades com o Festival, levar e resgatar a cultura local com as crianças e trabalhar a educação ambiental com todas.

Vemos dessa forma que a Praça de Lazer e Recreação acabou mudando muito de objetivo do seu início até seu último ano, em 2002. Começou apenas como um passatempo para as crianças, e acabou fazendo parte do Festival tentando levar através das práticas corporais mais cultura e educação às crianças antoninenses. Com a mudança de objetivos, conseqüentemente os jogos e brinquedos oferecidos também foram se modificando, desde seu começo fortemente esportivo, até atividades da própria cultura local, passando por jogos dos mais variados tipos e objetivos.

6 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar as diferentes tendências dos jogos e brinquedos aplicados na Praça de Lazer e Recreação no Festival de Inverno da UFPR nos seus doze anos de vida, assim como as mudanças nos objetivos das atividades nesse período. Para isso foram necessários levantamento histórico do Festival e da Praça de Lazer e Recreação e pesquisa de campo em que analisamos três partes diferentes da Praça: seus relatórios finais, entrevistas com as crianças que participaram das atividades em 2002 e entrevista com os coordenadores desde sua primeira edição até a última.

Após concluir as etapas da pesquisa de campo, foi possível comparar os resultados e observar que a Praça sofreu grandes modificações com o passar dos anos, tanto na questão dos jogos e brinquedos aplicados como em seus objetivos. Observamos que essas diferenças se fazem por vários motivos, entre eles a mudança dos coordenadores e equipe da Praça de cada ano, o crescimento do Festival que levava também ao crescimento da Praça e a situação em que as crianças se encontravam nas atividades. O fato de ter mudado as pessoas que planejavam e aplicavam as atividades da Praça, resultou nas diferentes filosofias: do esporte ao lúdico, do lúdico ao educativo. Com a mudança na forma de ver a Praça, os jogos aplicados foram sendo adaptados a cada ano, a cada novo pensamento, a cada novo objetivo. As crianças não estavam mais lá apenas para se divertir, mas sim para absorver valores que podemos passar através dos jogos e brinquedos.

O segundo fator que influenciou a mudança da Praça de Lazer e Recreação foi o crescimento estrutural, quantitativo e qualitativo do Festival de Inverno nos últimos anos. Percebemos isso quando vemos o número de pessoas participantes, oficinas, shows, e o retorno delas no ano seguinte. Em consequência desse crescimento, a Praça também teve um avanço na quantidade de crianças participando, fazendo os coordenadores refletirem sobre o que era o mais certo ser trabalhado com elas. Depois de tantos anos de atividades na Praça, as crianças já colocam em seus calendários anuais o dia de ir para a praça brincar, fato mostrado na pesquisa das crianças quando

vemos o retorno delas. Mas muitas vezes as crianças demonstravam estar “viciadas” nas atividades, que muitas vezes repetiam-se a cada ano. Dessa forma a coordenação da Praça também foi modificando sua programação para levar novidades para essas crianças, trabalhar outros valores além dos que já eram trabalhados. Coordenação motora, momentos prazerosos, lazer, satisfação, cultura e educação, seja qual for o objetivo de cada ano da Praça, as crianças sempre se mostraram presentes e participativas. É por esse retorno tão caloroso das crianças que a pesquisa e o investimento das pessoas que trabalham na Praça são valiosos. É por isso que se faz necessário pensar e repensar o que devemos levar à essas crianças, bem como é necessário estudar toda a história da Praça de Lazer e Recreação: para a partir dessa já existente continuá-la da melhor forma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, Paulo de S. **O que é brinquedo?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

BRUHNS, Heloísa T. **O corpo parceiro e o corpo adversário.** Campinas: Papirus, 1993.

VALADARES, Solange. ARAÚJO, Rogéria. **Educação Física no cotidiano escolar.** Belo Horizonte: Editora Fapi, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!** 3º edição. Santos: Editora Re-Novada, 1997.

GUERI, Evelise K. B. **A influência dos jogos cooperativos na estrutura sócio-afetiva das crianças de 9 a 11 anos em uma escola municipal de Curitiba.** Curitiba: 2002. Dissertação (Especialização em Educação Física Escolar) – Setor de Ciências Biológicas, Departamento de Educação Física, UFPR.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** São Paulo: Editora Sprint, 1989.

JUSTINO, Maria J. OSINSKI, Dulce. **Festival de Inverno da UFPR: 11 anos de cultura, arte e cidadania.** Curitiba: Editora PROEC – UFPR, 2001.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 1º Festival de Inverno,** PROEC: Curitiba, 1991.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 2º Festival de Inverno,** Curitiba: PROEC, 1992.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 3º Festival de Inverno,** Curitiba: PROEC, 1993.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 4º Festival de Inverno**, Curitiba: PROEC, 1994.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 6º Festival de Inverno**, Curitiba: PROEC, 1996.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 7º Festival de Inverno**, Curitiba: PROEC, 1997.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 9º Festival de Inverno**, Curitiba: PROEC, 1999.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório Final do 10º Festival de Inverno**, Curitiba: PROEC, 2000.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Relatório final das atividades realizadas pelo CED durante o 12º Festival de Inverno da UFPR**. Curitiba: CED, 2002.

PAVANELI, Aline. **Praça de Recreação mobiliza a criançada**. Caranguejo. Antonina, 16 jul. 2002.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Normas para Apresentação de Documentos Científicos**. Curitiba: Ed. da UFPR, 2000.

ANEXOS

ANEXO 1**QUESTIONÁRIO COM OS PARTICIPANTES DAS ATIVIDADES DA PRAÇA**

NOME: _____ IDADE: _____ SEXO: _____

ENDEREÇO: _____ TELEFONE: _____

1. Em qual (ais) ano (os) você participou das atividades da Praça de Lazer?

1991 ()	1994 ()	1997 ()	2000 ()
1992 ()	1995 ()	1998 ()	2001 ()
1993 ()	1996 ()	1999 ()	2002 ()

2. Por que você participa das atividades da Praça?

3. Como você avalia as atividades propostas pelos professores da Praça?

4. Você notou mudanças de um ano para outro nas atividades? Quais?

5. As atividades propostas pelos professores da Praça são aquelas que você gosta de fazer?

6. Quais são as atividades que você mais gosta de fazer?

ANEXO 2

QUESTIONÁRIO COORDENADORES

1. NOME:
2. ANO QUE COORDENOU:
3. EQUIPE:
4. COMO FORAM PLANEJADAS AS ATIVIDADES?
5. QUE TIPOS DE ATIVIDADES FORAM OFERTADOS?
6. HOVE PARTICIPAÇÃO DE PROFESSORES OU ACADÊMICOS DE OUTROS CURSOS? DE QUE FORMAS?
7. EM RELAÇÃO ÀS CRIANÇAS, QUAIS ERAM AS SUAS PRINCIPAIS PREOCUPAÇÕES?
8. HOVE PREOCUPAÇÃO EM RELAÇÃO À COMPETITIVIDADE?
9. E EM RELAÇÃO ÀS DIFERENÇAS SOCIAIS?
10. HOVE PREOCUPAÇÃO EM LEVAR CULTURA AS CRIANÇAS?
11. HAVIA CONHECIMENTO DOS PROJETOS ANTERIORES?
12. FOI FEITA ALGUMA ALTERAÇÃO EM RELAÇÃO AOS PROJETOS ANTERIORES? POR QUE?
13. QUAL FOI SUA PREOCUPAÇÃO EM LEVAR ATIVIDADES INÉDITAS A ELES?
14. FORAM ENCONTRADAS DIFICULDADES PARA A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES?
15. COMO FOI A ACEITAÇÃO DAS CRIANÇAS EM RELAÇÃO ÀS ATIVIDADES?
16. FAÇA UMA AVALIAÇÃO GERAL DA PRAÇA E SUAS ATIVIDADES. OS OBJETIVOS FORAM ALCANÇADOS?